スーパーファミコン
SHVC-GD
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
ガデュリン
TM
取扱説明書
SETA

## ごあいさつ

このたびは、㈱セタ・スーパーファミコン専用ソフト「ガデュリン」をお買いあげいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 使用上の注意

1）ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

3）長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。

5）端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。

6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

7）カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

8）このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。

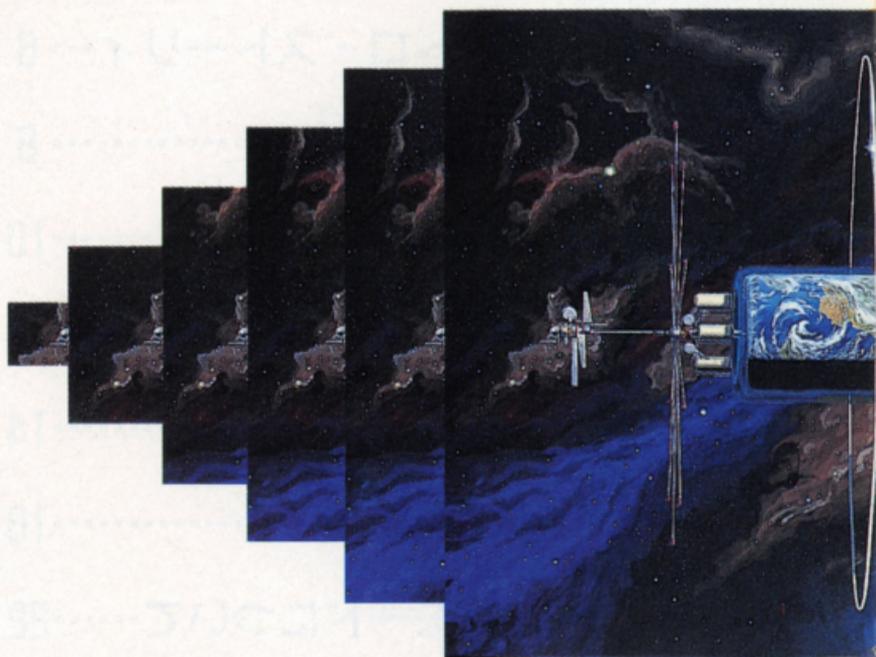
9）スーパーファミコンにプロジェクションテレビ＊を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

〔＊スクリーン投影方式のテレビ〕

ガデュリン™

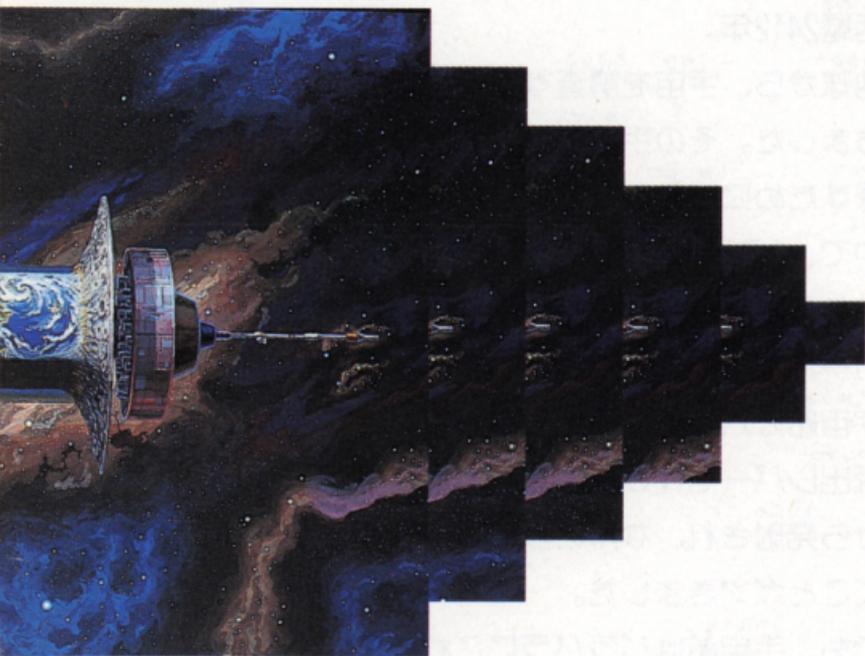
## CONTENTS

## ★物語の説明

とおいとおいむかし、宇宙のどこかに、銀河系のすべてを支配した宇宙種族がいました。その種族はいくつも巨大な宇宙船をもっていて、宇宙のあちこちを飛びまわりながら、たくさんの宇宙人を集めていました。彼らは平和好きで、やさしい心で銀河系を統一していました。

支配されていた多くの宇宙人たちも、そのことに不満をもつことはありませんでした。

しかし宇宙種族には、ずっとむかしから戦いつづけている敵がいました。その敵は、宇宙種族とはまったく違うかたちをした生物で、科学のかわりに超能力を手に入れた化物でした。その化物は、銀河系の外からやってき

ました。宇宙種族の命そのものを自分の栄養にしてしまう恐ろしい相手だったのです。

いろいろな超能力をつかう敵に、宇宙種族は科学文明のかぎりをつくして戦いました。魔法という、科学を利用した超能力までつくり出して抵抗したのです。しかし、ながいながい戦いのすえ、さすがの宇宙種族もとうとう敵を防ぎきれなくなってしまいました。そこで彼らは、

大マゼラン雲へと逃げのびることにしました。そして、いくつもの巨大宇宙船が見すてられ、宇宙をさまようことになったのです。

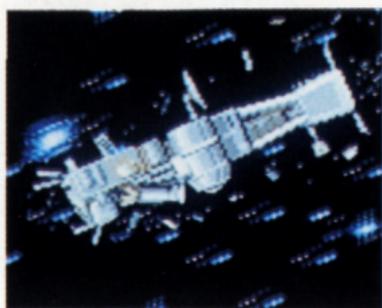
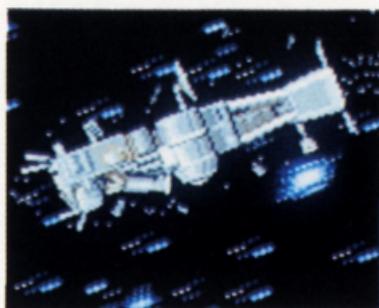
宇宙種族の名前をガヴァナーといい、戦っている化物をズールといいました。そして、宇宙をさまようことになった巨大宇宙船のひとつこそが自航惑星ガデュリンでした。

## ★イントロ・ストーリィ

西暦2412年。

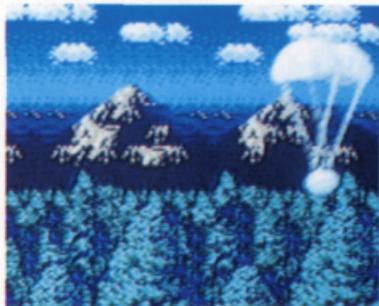
地球から、宇宙を調査するために一隻の宇宙船が飛びたちました。その宇宙船は、人間が住むことのできる星を探すために出発したのでした。そして船は、ワープの途中で、ぐうぜんガデュリンのそばを通りかかりました。いきなりガデュリンのバリアーにふれた宇宙船は、コントロールを失って墜落してしまいました。

宇宙船にたったひとりで乗っていたリュウは、あわてて脱出レバーを押しました。たちまち脱出ポッドが宇宙船から発射され、なんとかリュウはガデュリンにたどりつくことができました。

でも、宇宙船はバラバラにこわれています。脱出ポッ

ドでは、地球に帰ることはできません。せっかく未知の星を発見したというのに、リュウには地球に帰る方法がなくなってしまったのです。

「地球に帰りたい！そしてこの星のことを、みんなに知らせるんだ！」

リュウは、なんとしても地球に帰りたい、と思いました。そして、その方法をさがすために、ガデュリンの世界を冒険することを決心しました。

ガヴァナーという宇宙種族につくられ、たくさんの宇宙の星々から集められた種族や怪物のすむ驚異の世界、自航惑星ガデュリンをさまようのは、地球人リュウ・イ・ソル、あなたなのです。

## ★地形の説明

マップには、いろいろな地形があります。草原があったり山があったり、地球の地形とよく似ています。そして、行けるところや行けないところなどは、見たままで判断できるようになっています。ただ、ガケとか建物の上などからは、下には落っこちることはありません。行けないようになっていますので、安心してぎりぎりまで行ってください。

### 1.マップの大きな区分け。

ガデュリンのマップは、これまでのＲＰＧとはちょっと違って、複雑なつながり方をしています。地上マップはだだっ広い１枚のマップではなく、いくつかに分かれています。

町などでは、そこからいったん町の内部のマップにはいります。さらに家の中などに入ることができます。ダンジョンだけは、地上マップから直接に入る場合があります。出入口のつながり方や場所は、きちんと覚えておいてくださいね。

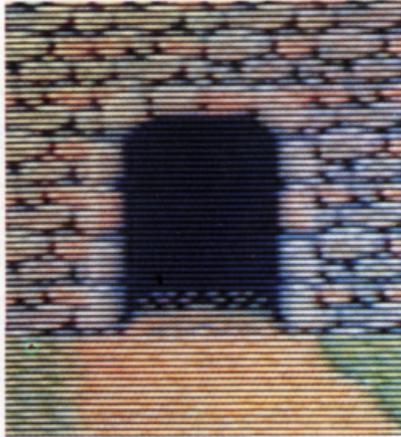
### 2.注意する場所。

川・海・森・岩場・壁などは、行けない場所です。扉とか階段・入口、それに時の門という不思議なワープトンネルなどは、そこに入ることによって、画面が切りかわる場合があります。また、事件がおこることも多いの

で、入る前にはじゅうぶん考えて入ってください。

### 3.敵の出現する場所。

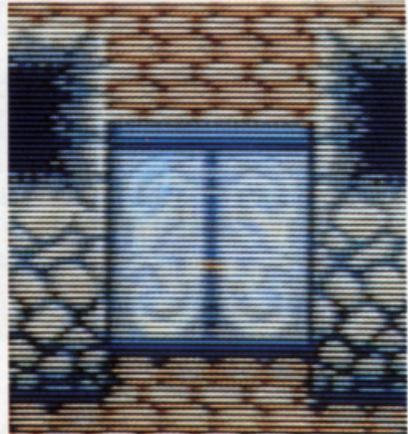
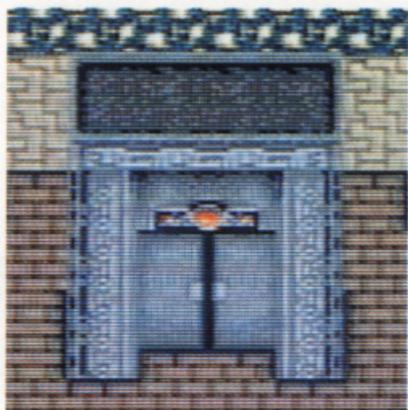
敵は、どこだって現れるかもしれません。町の中だからといって、ケンカが起こらないのはおかしいからです。敵が出そうなダンジョンは、もちろんたくさん出現します。そこの場所のイメージどおりに、どれくらいの敵が出てくるか決められていますから、どこでも敵が出現する可能性があるのです。出現しない場所もありますが、それがどこかは冒険をして自分で知ってください。

## ★特殊な地形

**1.入口**

　これは出入口です。ここに入ると町や村、遺跡その他に入ることができます。

**2.階段**

　建物によっては、上下の階にいくための階段があります。

**3.扉**

　扉には何種類かあって、それぞれ別のカギが必要です。

## 4.時の門

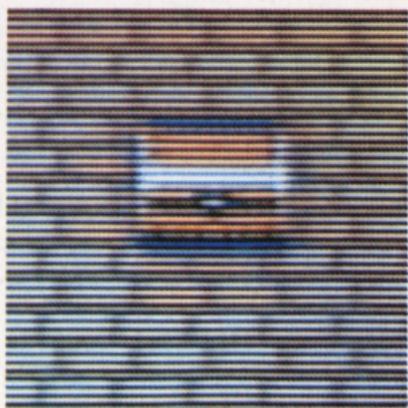
いっきに別の場所にワープする特殊な扉です。どこに行くかは、それぞれの時の門によって違います。

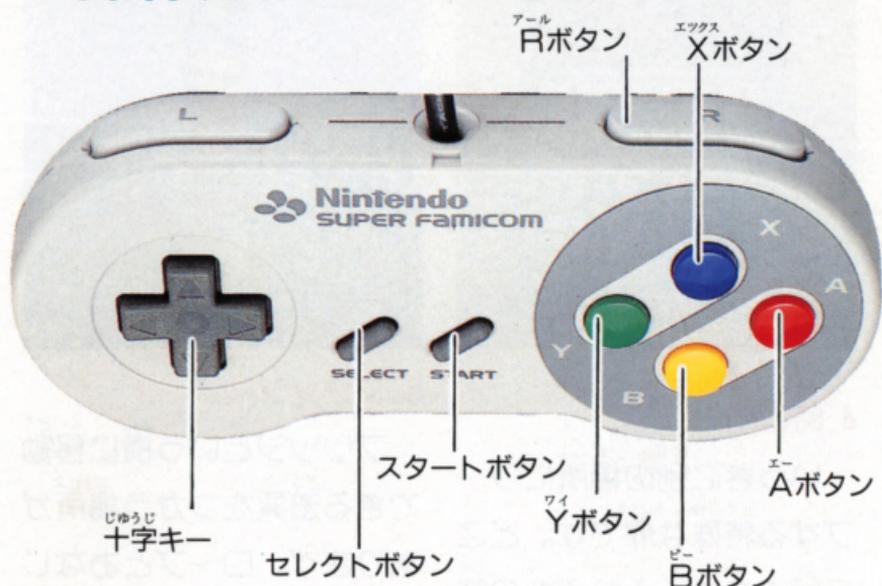
## 6.ブリッジ

ブリッジという横に移動できる道具をつかう場所があります。ロープとおなじく、かけられる場所が決まっています。

## 5.ロープ

穴や崖など、ロープを用いておりる場所があります。おりれそうだと思ったら、ロープを使ってください。

## 7.宝箱

宝箱は、そこにいってBボタンおせば開くことができます。見つけたら中をのぞいてみましょう。

# ★操作方法について

| 移動モード | |
|---|---|
| 十字キー | リュウを前後左右に動かします。 |
| Aボタン | コマンドモードに入ります。 |
| Bボタン | 「アクティブコマンド」を実行します。(話す・開ける・調べる・取る) |
| Yボタン | 押している間、「ステータス・ウィンドウ」と現在いる場所の「地名」を表示します。ボタンを離せば、消えます。 |
| セレクトボタン | 拡張コマンドモードに入ります。 |

| コマンドモード | |
| --- | --- |
| 十字キー | カーソル（▶▼）を上下左右に動かして、コマンドなどを選びます。 |
| Aボタン | コマンドの決定をします。 |
| Bボタン | コマンドの「1ステップ・キャンセル」をします。（1つ手前のところに戻します） |
| Xボタン | コマンドの「オール・キャンセル」をします。（最初のところまでもどします） |
| Yボタン | 押している間、「スタミナ一覧表」を表示します。（スタミナの確認ができます）〈バトル〉 |
| Rボタン | コマンド選択中に押すと、同盟キャラの「ステータス・ウィンドウ」を表示します。〈バトル〉 |
| セレクトボタン | 拡張コマンドモードに入ります。〈バトル〉 |
| スタートボタン | 【にげる】の自動入力をします。〈バトル〉 |

## ★ゲームスタート

タイトル画面が表示されているときにスタートボタンかセレクトボタンを押すと、スタート・メニューに入ります。

ここでは、まず「魂の壺」を選びます。「魂の壺」とは、冒険や生活での出来事などを、なんでも保管してくれる壺のことです。途中でゲームをやめるときは、この壺に保管してください。あとでその続きをプレイすることができるのです。

▲保管されているときは、パーティー全員のLVが表示される。オレンジ色のがリュウのLVだ。

初めて遊ぶときは、中身がカラッポの「魂の壺」の中から好きなものを選び、Aボタンを押してください。ここで選んだ「魂の壺」は、あなたがずっと使うものです。

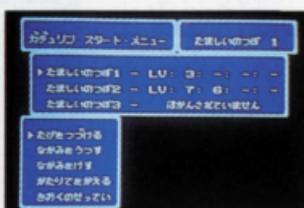
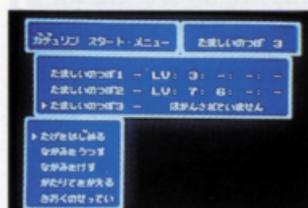
前の続きをするときは、自分の「魂の壺」を選んでAボタンを押してください。

壺を選び終えるとメニューが出ますので、選んでください。

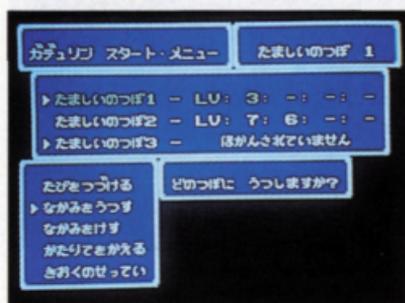
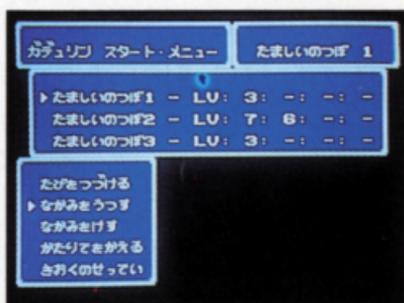
**たびをはじめる・つづける**

●たびをはじめる：最初からゲームスタートします。初めて遊ぶときに出るメニューです。

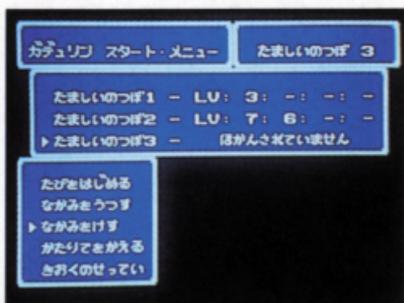
●たびをつづける：前の続きからゲームスタートしま

す。２回目からはこのメニューがでます。

◀さあ、ゲームスタート！

## なかみをうつす

自分の「魂の壺」の中身を、ほかの「魂の壺」にそっくりコピーします。大事な記録を取っておきたいときに使います。ただし、すでに中身が入っている「魂の壺」には、写せません。中身を消してから、写してください。

▲どれに写すのかを選ぶ。

▲写したところ。これで、同じ壺が２つになった。

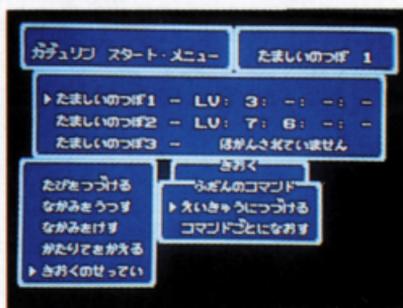
## なかみをけす

「魂の壺」の中身を消します。（何も保管されていないことになります）中身を消した壺だと、最初からゲームスタートします。

いらなくなった壺は、こうやって消すのだ。▲

## かたりてをかえる

　メッセージの表示速度を決めます。ふだん（移動中）とバトルモードの2つが別々に決められます。「たいふう」が最も速く、「まつかぜ」が最も遅いスピードの語り手です。（バトルモードを「まつかぜ」にしておくと、メッセージを表示するたびに、Aボタンを押すまで待ってくれます）

## きおくのせってい

　コマンドモードでは、一度入力したり選択したコマンドなどを覚えてくれるという機能があります。それが「コマンド記憶機能」です。これの調節をします。

**◆ふだんのコマンド**

【えいきゅうにつづける】：永久に記憶し続けます。いつも同じようなことをくりかえすときには、便利です。

【コマンドごとになおす】：コマンドモードから移動に戻るとスッカリ忘れるのですが、戻るまでは記憶を続けます。

**◆バトルのコマンド**

【えいきゅうにつづける】：一度バトルが終わっても、次のバトルまで記憶が続きます。単純な戦法でいくときには便利です。

【バトルごとになおす】：一度バトルが終わったら忘れますが、バトルが終わるまでは記憶を続けます。
【ターンごとになおす】：ほどんど記憶しないと思ってください。1ターン分のコマンドを入力しているときだけ記憶します。次のターンになるとスッカリ忘れます。

※語り手を変えたり、記憶の設定をするのは、ゲーム中でもできます。セレクトボタンを押すと、もう1つのコマンドモード「拡張コマンドモード」に入れるのです。【かたりて】【きおく】というのは、まるっきり同じことを設定するコマンドなんですよ。

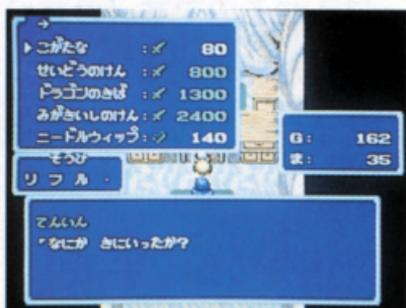
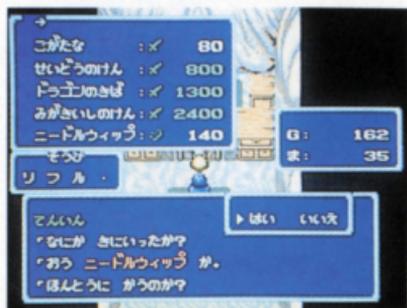
▲移動中でもバトル中でも拡張コマンドは使えるよ。

## ★店の説明

### ●武器屋・防具屋

武装具を売買する店です。武器・防具、それぞれの専門店になっています。

買うときは、その武装具をだれが装備できるかが表示されるので、それを参考にしてください。

▲店員に話しかけて、何しに来たのかを告げる。

▲何を買うのかを選ぶ。買わないときはキャンセル。

◀選んだらAボタンを押して決めよう。これで買える。

## ●道具屋

道具を売買する店です。薬から使い捨ての武器まで、何でも売っている雑貨屋です。

## ●質屋

持ちきれない道具を預かってくれる店です。引き出すときにGOLDが必要となります。払わないと返してくれませんよ。

どこの町の質屋に預けても、どこでも引き出せます。何かネットワークがあるようです。便利ですね。

手放すのはおしいというものは、預けてしまおう。▲

**●憩いの宿屋**

泊まると、HPとMPが全回復します。

**●神殿**

魔導師と医師がいる、身体の治療（無料）や死者の復活（有料）をしてくれる所です。死者の復活は、GOLDが足りなくてもやってくれますが、あとで地獄を見ることになりますよ。（EXPが、そのレベルのふりだしに戻ってしまうのです）

魂の保管（セーブ）も、ここでやってもらいます。ちょくちょく来て、こまめに保管しておきましょう。

▲神殿は、冒険の力強い味方。バンバン利用しよう。

▲ゲームをやめるときは、必ず「魂の保管」をしてからにしよう。

### ●決闘場

自分自身が決闘に参加して、賞金を獲得するという所です。どこにあるのかは秘密ですが、栄えた町であることには間違いありません。

あくまでも決闘です。死んでしまっても、だれも責任は取ってくれません。自信がないうちは、参加しない方がいいでしょう。

▲さて、どの決闘にするか。
ドキドキする娯楽だ。

## ★移動モードについて

MAP上を歩き、会話などをする、通常のモードです。画面中央にいるのがリュウ、つまり、あなたです。

このモードのコマンドには、Bボタンによる「アクティブコマンド」と、Aボタンによる「コマンドモード」の2系統があります。どちらも同じぐらいよく使うので、しっかり覚えましょう。

**《アクティブコマンド》**

Bボタンを押すと、人と話したり、周囲を調べたりすることができます。ウィンドウを開いて選択する、ということはしません。そのときにできることを、自動的に判断してくれます。

### ①話す

目の前に人がいるときは、話しかけます(ぴったりと接近してください)。お店や宿屋では、カウンターごしでも、話しかけることができます。

▲会話中は、話している人の名前も表示される。重要な話は、必ずメモしよう。

▲カウンターごしでもOK。

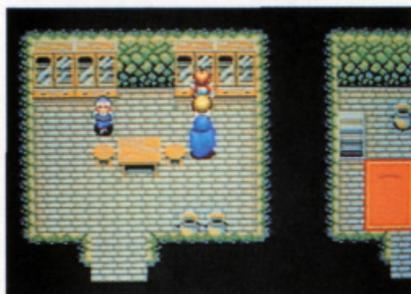
## ②宝箱を開ける

目の前に宝箱があるときは、その宝箱を開けて、中身を取ります。

中身を取った宝箱は、その後、カラッポになります。

▲宝箱は、冒険の大きな楽しみ。スミズミまで探して、取りまくろう。

## ③調べる

目の前にだれもいなくて、扉などもないときは、自分の足元や目の前を調べます。道具などが落ちていたならば、それを拾って持ち物に加えます。

▲怪しいところは調べてみよう。何かあるかな？

▲あ、こんなとこにお金が落ちてた！ もうけー。

《コマンドモード》

移動中に、立ち止まってAボタンを押すと「コマンドウィンドウ」が表示され、コマンドモードに入ります。

コマンドは5種類あり、十字キーの←→で＞を動かして選び、Aボタンを押すと実行されます。(Bボタン・Xボタンでキャンセルします。Xボタンの場合は、どこまで入力をしていようと、この選択まで戻ります)

このときには、パーティー全員のHP・MPなどが見れる「ステータス・ウィンドウ」も表示されるので、状態の確認としても使えます。

- どうぐ……道具を使う・捨てる。
- まほう……魔法を使う。
- そなえる…HPの自動回復・パーティーを並べかえる。
- ようだい…ステータスの表示。
- そうび……装備の変更。

## ●どうぐ

まず道具の系列（こどうぐ・いろいろ・せんとう・ぶそうぐ）を、そして道具を選び、【つかう】で使って、【すてる】で捨てます。(持ってる数全部を、まとめて捨てることもできます)

道具は全員分をまとめて持つため、「渡す」というコマンドはありません。(パーティー・メンバー以外のだれかに渡したいときは、話しかければ渡せることがあります)

▲まずは道具の系列を選ぶ。空っぽの系列は選べない。

▲次に道具を選び、使うのか捨てるのかを決める。

◀だれかに対して使うときは、さらに相手も選択する。

## 持ち方について

道具は、パーティー全員分を系列ごとに４つに分けて持ちます。持てる数は系列ごとに違います。（袋にでも入れてると思ってね）

持ち方の特徴は以下の通りです。

- ６（または12）種類までの道具を持つことができます。
- 同じ道具は、最高99個までまとめて持つことができます。
- ただし６種類それぞれが99個持てるのではなく、６種類の合計が99個になるまで、持つことができるという意味です。
- 例外として、武装具などの「装備できる道具」は、１種類につき１個しか持てないようになっています。

## 道具の系列について

- ●こどうぐ：小道具。傷薬などのよく使う小物のことです。
  ○6種類×合計99個まで持つことができます。
- ●いろいろ：たまにしか使わない道具や貴重品、武器以外の装備できる道具などのことです。
  ○12種類×合計99個まで持つことができます。
- ●せんとう：戦闘用品。バトルモードでしか使えない道具（装備しないで使う武器など）のことです。
  ○6種類×合計99個まで持つことができます。
- ●ぶそうぐ：武器や防具のことをこのゲームでは武装具と呼びます。武装具はさらに「武器・鎧・盾・兜」の4つに分けて持ちます。
  ○それぞれ6種類×1個ずつ持つことができます。

### ●まほう

魔法を使うコマンドです。だれが使うか、どの魔法かの順に選んで使います。魔法名称の横の数字が「消費MP」です。魔法名称が緑色になっているものは“MPが足りなくて使えない”ということを意味しています。

▲だれかにかける魔法のときは、さらに相手を選ぶ。

### ●そなえる

冒険や戦いに備えるために、HPを自動的に回復させるコマンドです。

## ●HPかいふく

道具や魔法を使って、パーティー全員のHPを自動的に回復させるコマンドです。（回復の途中で、Bボタンを押すと中止します）

◎【どうぐをつかう】では、傷薬を使って回復させます。

▲傷薬などをチマチマ使わずに、一発で回復できるぞ。

◎【まほうをつかう】では、さらに魔法を使うキャラを選び、そのキャラに回復魔法（ちゆ，かいゆなど）を使わせて回復させます。

▲道具を選ぶと、持っている傷薬の数が表示される。

▲みんなで使って、どんどん回復していく。楽だね。

▲魔法のときは、さらにだれが使うのかを決める。

▲魔法は、自動的に効率よく選んでくれるぞ。

回復が終わっても、MAXまで回復していない（満タンになっていない）ときがあります。これは、さらに回復させると“傷薬やMPのムダ使い”になると全員が判断するためにおこります。

▲万全の態勢にしたいときは、【もっと】を選ぼう。

こういうときは「もっと回復させますか？」と聞いてくるので、もっと回復させるのなら【もっと】を、回復させないのなら【やめる】を選んでください。【もっと】を選ぶと、満タンになるまで回復を続けます。

## ●ようだい

パーティー・メンバーの容体・状態を見るコマンドです。（2つのサブコマンドから構成されています）

●【ひとりずつ】：メンバー個人の容体を見ます。

だれを見るのかを選ぶとステータスが細かく表示されます。さらにAボタンを押すと、選んだキャラの使える魔法がすべて表示されます。

▲個人の細かいステータスを見ることができる。

このサブコマンドに▶カーソルを合わせるだけでも、現在いる場所の「地名」は表示されます。

●【パーティー】：パーティー全体のステータス（一覧）を見ます。

HP・MPの減り具合、STの状態、EXPが、全員分まとめて表示されます。さらにAボタンを押すと、全員分の「つよさ」などの一覧が表示されます。

▲パーティ全体の状態がひとめでわかる。

このサブコマンドに▶カーソルを合わせるだけでも、「所持GOLD」と「魔石のかけら」の数は表示されます。

| ST(ステータス)の説明 | 複数のSTがあるときは、この順に優先して表示します。継続が「一時的」「戦闘中」のSTは、バトル終了後、必ず治ります。「半永久」は道具などで治すしかありません。 | | |
|---|---|---|---|
| S T | 継 続 | 行 動 | 特 徴 |
| しぼう | 半永久 | 不可能 | 死んでいる。HPは回復不可能。EXPは獲得できない。 |
| せきか | 半永久 | 不可能 | 石化している。HPは回復可能。EXPは獲得できない。 |
| こおり | 半永久 | 不可能 | 凍結している。HPは回復可能。EXPは獲得できない。 |
| のろい | 半永久 | 可 能 | 呪われている。攻撃時に動けなくなることがある。 |
| ねむり | 一時的 | 不可能 | 眠っている。スタミナが1ターンで全回復する。 |
| きぜつ | 一時的 | 不可能 | 気絶。スタミナ全快。そのまま眠ってしまうことがある。 |
| くるい | 一時的 | 可 能 | 気が狂っている。敵味方を区別せず、勝手に行動する。 |
| こびと | 戦闘中 | 可 能 | 小人に取りつかれている。魔法が使えなくなる。 |
| ねむけ | 戦闘中 | 可 能 | 眠たくなっている。放っておくと、いつか眠ってしまう。 |
| えっち | 一時的 | 可 能 | エッチなことを考えている。魔法が使えなくなる。 |
| しびれ | 一時的 | 可 能 | 腕がしびれている。攻撃が失敗しやすくなる。 |
| ど く | 半永久 | 可 能 | 毒におかされている。行動や歩くごとにHPが減る。 |

| パーティー・ステータス | |
|---|---|
| ゴールド<br>GOLD | 所持金。ガデュリン世界には金貨と銀貨がありますが、両方をまとめてGOLDと呼ぶことにします。 |
| ませきのかけら | ディガンの魔石のかけら。どういった役目をするのかは不明ですが、そうたいした物ではなさそうです。 |

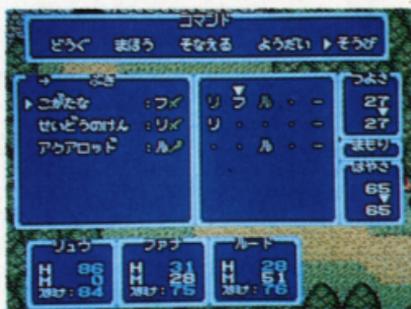
| ステータス | |
|---|---|
| レベル<br>LV | 総合的な成長度。「攻撃・遊撃・援護（味方への防御）」の熟練度（うまさ・成功率）も兼ねます。<br>レベルアップすると、それに合わせて体や心が成長し、魔導師・巫女たちは使える魔法が増えていきます。 |
| エクスペリエンス<br>EXP | 経験値（そのレベルでの課題値）。戦いで、経験を積むごとに減っていきます。ＥＸＰをクリアすると（０になると）レベルアップします。 |
| ヒットポイント<br>HP | 生命力。ダメージを受けるごとに減っていき、０になると死んでしまいます。回復の上限はＭＡＸまでです。 |
| マジックポイント<br>MP | 魔導力。魔法を使うと、その魔法に応じて消費します。回復の上限はＭＡＸまでです。 |
| スタミナ | バトル中、なにか行動するたびに、その行動に応じて消費します。足りなくなると、行動ができなくなります。<br>毎ターンに50％ずつ、自然に回復します。バトルが終われば、必ず全回復します。回復の上限はＭＡＸまでです。 |
| ステータス<br>ST(STAT) | 状態の異常。毒・死亡などがあるときにのみ、スタミナに代わって表示されます。 |
| つよさ | 攻撃力。高いほど、敵に与えるダメージが大きくなります。「武器」を装備すると上がります。 |
| まもり | 防御力。高いほど、敵から受けるダメージが小さくなります。「鎧・盾・兜」を装備すると上がります。 |
| はやさ | 素早さ。高いほど、行動する順番が早くなり、攻撃をかわしやすくなります。装備中の「武装具」が重いほど下がります。 |
| ちとく | 知徳度（人格・魅力・知識・行いのよさなどを表します）。高いほど、敵との交渉（相談）が成功しやすくなります。 |
| うん | 好運度。運がよいほど、攻撃を命中させたり、かわしたりしやすくなります。ほどんどの行動にからんでいます。 |

●そうび

装備を変更するコマンドです。1人ずつ行うのではなく、パーティー全員分まとめて行う方式となっています。

武装具を1つ選び、それを装備させたいキャラを選べば、装備変更となります。装備すると、今まで装備していた武装具は外れます。

十字キーの↑↓で武装具の選択、←→でキャラの選択をします。

▲まずは武装具を選ぶ。武器→鎧→盾→兜→の切りかえは、ページ送りで行う。

▲次に装備させるキャラを選ぶ。だれも装備できないときは、▼は動かせない。

武装具の名前の右に表示されているのは、「装備者の頭文字」（だれも装備していないときは空欄）と「武装具のシンボルマーク」です。

装備者を選択するウィンドウ（中央のウィンドウ）内の表記は、以下のようになっています。

◎頭文字：これに▼を合わせてAボタンを押すと、そのキャラが装備します。白色が現在装備しているキャラ、緑色が装備できるがしていないキャラを表しています。

◎ “－” ：これに▼を合わせてAボタンを押すと、武装具は外され、だれも装備していない状態になります。

◎ “・” ：装備できないキャラは、このように表示され、▼を合わせることはできないようになっています。

右側のウィンドウ内の数字は、“現在の装備→変更後の装備”での「つよさ」「まもり」「はやさ」の変化を表しています。

装備中の武装具を【つかう】のは、装備しているキャラにしかできません。よく注意してください。

また、バトルモードでは、他人が装備中の武装具を【そうび】することもできません。いったん、装備しているキャラに【はずす】をさせて、その武装具を“フリー”にする必要があるのです。

## ★バトルモードについて

移動しているときに敵に出会うと、画面が切りかわって、バトルモードに入ります。パーティー全員分のコマンドを、並んでいる順に選んで戦い、敵を全員倒せばバトル終了となります。

ＥＸＰは、敵を１人倒すごとに獲得します。敵の持っていたGOLDや道具は、敵を全滅させたあとに、まとめて獲得します。

バトルには、"ムード"というものがあります。味方が有利なときは「押せ押せムード」、敵が有利なときは「やばいぜムード」となり、キャラ（特に敵キャラ）の行動に影響を及ぼします。（「押せ押せムード」になると、敵が逃げやすくなったりします）

- **こうげき**……武器や素手で敵に攻撃する。
- **ゆうげき**……味方に攻撃してくる敵を、待ち構えて随時攻撃する。
- **ぼうぎょ**……自分自身を防御する・味方を、自分の体をはって守る。
- **まほう**………魔法を使う。
- **どうぐ**………道具を使う・装備する・外す。

●**にげる**………戦いをやめて逃げる。

●**そうだん**……敵に、寝返り・寝返りの誘惑・取り引きをする。「押せ押せムード」のときは成功しやすく、「やばいぜムード」のときは失敗しやすくなる。

●**とくげき**……炎を吐くなどの特撃をする。(同盟キャラ専用)

●**まかせる**……オートで戦う。(同盟キャラ専用)

## ●こうげき

武器や素手で敵を攻撃します。(敵の所に斬りこんでいきます)

もし、攻撃する敵の所に"遊撃や援護のために待機しているキャラ"がいたときは、そのキャラが向かってくる(割り込んでくる)ため、まずはそのキャラとの交戦をします。

▲基本は攻撃だ。戦士の力をぶつけてやろう！

"本来の攻撃相手"の所にたどり着くまでは、待機しているキャラがいるかぎり交戦を続けます。たどり着いて攻撃したあとは、ほかにいくら待機していようと「そのキャラたちは間に合わなかったということで、交戦はしないで済みます。交戦の途中で自分のスタミナが切れたり、突き飛ばされたときは、そこで攻撃中止となります。

◎交戦：遊撃してきたとき（①②④は、攻撃を続けられます）

①かわす……………………遊撃をかわして、攻撃を続行します。

②突き飛ばす……………遊撃してきた敵を突き飛ばします。（吹っ飛ばすこともあります）

③相討ち…………………両方がダメージを受けるか、両方が吹っ飛んだり、突き飛ばされます。

④遊撃を受ける………遊撃を受けますが、攻撃は続けられます。

※敵が自ら遊撃してきたときは、①②にはなりません。

◎交戦：援護してきたとき（①②は、攻撃を続けられます）

①かわす……………………援護をかわします。

②突き飛ばす……………援護に入った敵を突き飛ばします。（吹っ飛ばすこともあります）

③攻撃する………………援護に入った敵に攻撃が当たり、完全にガードされます。

④相討ち…………………両方が吹っ飛んだり、突き飛ばされたりします。（両方ともダメージは受けません）

⑤突き飛ばされる……援護してきたキャラに突き飛ばされます。（吹っ飛ばされることもあります）

## ●ゆうげき

味方に攻撃してくる敵を待ち構えて、随時攻撃します。だれの所で待機するのかを決めれば、そのキャラに攻撃してくる敵をすべて遊撃することができます。

もしも、相手の力が勝っている場合は、逆にダメージを受けてしまうこともあります。

突き飛ばされたり、スタミナが切れたりすると、遊撃できなくなります。(遊撃を中止します)

自分自身の所で遊撃して、返り討ちをすることもできます。

▲敵がファナに攻撃した！しかし、リュウがファナの所で遊撃待機中なのだ。

▲リュウの遊撃！やった！見事にダメージを与え、しかも吹っ飛ばしたぞ。

## ●ぼうぎょ

自分自身や味方を守ります。自分を守ることを「防御」、味方を守ることを「援護」と呼びます。

「防御」「援護」共に、突き飛ばされたり、スタミナが切れるまで何回でもでき

▲次は別の敵がファナに！しかし、またもやリュウの遊撃が決まった！やるぜ!!

ます。

◎防御：防御自体は、だれでもいつでもできるのですが、確実にできるとは限りません。ところが、【ぼうぎょ】を実行していれば、絶対に防御できるようになるのです。

▲ファナをルードが援護／ルードがファナの身代わりになってダメージを受けた。

◎援護：選んだ味方への攻撃を、その味方の身代わりになって受けます。うまくいけば、敵を突き飛ばしたりして、ダメージを受けずに済む場合もあります。

## ●にげる

戦いをやめて、全員で逃げます。（ただし、敵に追いつかれたりしたときは、逃げられません）逃げたときは、いくら敵を倒していようと、GOLDなどの獲得はできないので注意してください。

▲こうなったら逃げるしかない／成功するか⁉

逃げ方には以下の３通りがあります。状況に応じてうまく使いわけましょう。

◎【そっこう】：即行で逃げます。敵よりも素早いほど、逃げられる確立が高くなります。「はやさ」中心の逃走です。

◎【くらまし】：姿をくらまして逃げます。運がいいほど、逃げられる確立が高くなります。「うん」中心の逃走です。

◎【ばらまき】：GOLDをばらまいて逃げます。GOLDの価値がわかる敵が多いほど、逃げられる確立が高くなります。

かならず10Gばらまくので、所持金が10G以上でないと実行できません。「はやさ」「うん」半々の逃走です。

【にげる】がメニューにないときや、コマンドを選ぶのが面倒なときは、スタートボタンを押せば、〝以前に実行した逃げ方まで〟を自動的に入力して逃げ出せます。便利機能として覚えておきましょう。

## ●そうだん

敵と相談（交渉）して、寝がえらせたり、見逃してもらったりします。力で戦うだけではなく、頭を使ってでも戦いを有利にすることができるのです。

◎【ねがえり】：敵を寝がえりさせ、「同盟キャラ」として仲間に加えます。敵が欲しがりそうな物を渡したり、言葉でうまくさそえば寝がえってくれます。「同盟キャラ」にできるのは、最高２人までです。

◎【ゆうわく】：寝がえりの誘惑をします。誘惑に成功すると、敵は寝がえるかどうか迷い始めます。このときに【ねがえり】を実行すれば、ふだんの２倍の確立で寝がえってくれます。放っておくと、元にもどって

しまいます。また、迷っているときは敵が無防備になるので、攻撃していたぶることもできます。ちょっと卑怯かも知れませんが、これも作戦の1つなのです。

◎【とりひき】：敵に食べ物やGOLDを渡して、見逃してもらいます。交渉が成功すれば、バトル終了となります。（逃げたときと同じく、GOLDなどの獲得はできません）

▲なんと、敵が見逃してくれた！ふう、助かった。

「同盟キャラ」は、バトルが終わると別れていきます。あくまでもバトル中だけの同盟だからです。（ただし、モンスターコールという道具を使えば、別のバトル中に呼びだせます）

「同盟キャラ」を裏切って倒すこともできますが、EXPは通常の半分しか獲得できません。彼らは仲間なのです。倒すなんてことはしないで、協力して戦いましょう。

## ●とくげき

炎を吐くなどの特撃（特殊攻撃）をします。これは同盟キャラ専用コマンドです。実際には、【ほのお】などのように特撃名がコマンドになります。特撃は何回

▲同盟キャラの一番の楽しみ、特撃だー！くらえっ!!

でも制限なしで使えます。せっかく同盟キャラにしたのならば、バンバン使わなければ、もったいないですよ。

**●まかせる**

同盟キャラが自分で考えて行動します。（同盟キャラ専用コマンド）つまり、オートで戦わせるコマンドなのです。

## ★バトル中、どんなことが起きるか？

### ●極めの一撃・激烈ヒット

攻撃や遊撃では、たまに強烈なヒットが出ることがあります。それが「極めの一撃」と「激烈ヒット」なのです。

◎極めの一撃：通常の12倍ものダメージを与えます。

◎激烈ヒット：容赦なく4回連続攻撃をします。こっちの方が発生率はやや高めです。

▲出たあ／激烈ヒット〃殴る、殴る、殴る、殴る〃

これらが出たら、ガッツポーズを取ってください。気分壮快です。ただし、敵も出してくるときがあるので、ビクビクしましょう。（敵の場合は、「涙の一撃」と「痛烈ヒット」となります）

### ●ふっとび

受けたダメージが大きいときなどは、そのキャラが“吹っ飛ぶ”ことがあります。敵が吹っ飛んでいる間はしめたもの。その敵は無防備になるため、いじめ放題なのです。ここぞとばかりに攻撃しましょう。

▲あまりにもダメージが大きすぎて、ふっとんだ／

## ●敵によって弱点が違う

火に弱い・魔法に弱い・防御力が低いなど、敵によって弱点などの特徴が違います。それをよく覚えて、最も効率のいい戦い方をしましょう。

## ●味方が眠ってしまったら…

魔法や道具で目覚めさせてもいいのですが、味方同士で攻撃してショックを与えて目覚めさせる、ということもできます。ただし、難点は、ちょっとだけダメージを与えてしまうことです。

▲おいおい、眠っている場合じゃないんだぞー！

▲やい、起きろ！ってことで、軽くブン殴る。

※その他、いろいろ用意されています。自分で試して、どんなことがあって、どう利用できるのかを考えてみましょう。

▲ショックでルードが起きたところ。よかった！

## ■道具

旅・冒険の必需品・戦闘専用アイテムなど、様々なものを統一して道具と呼びます。これらは、同じ種類ならたくさん持てます。

中には装備できるものもありますが、ほとんどは“使い捨て”というのが特徴です。

では、主な道具を紹介していきましょう。

### 【小道具】

**傷薬**………味1：HP回復30%
ケガをした時に使えば、MPが30%ほど回復する。不死者に使うと、逆にダメージを与えることができる。たくさん持って旅に出よう。

**毒消しの花**…味1：「どく」解除
高山でのみ採取できる、解毒作用のある花。水気の強い花びらを毒におかされた患部にすり込めば、たちまち毒が消えてしまう。

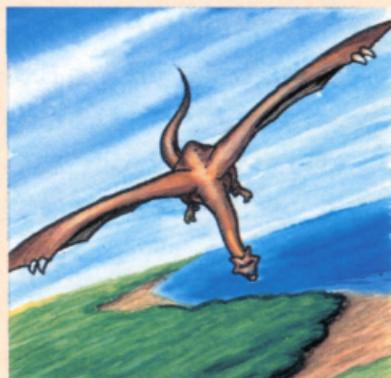
**エッダの秘薬**……
……本人：MP回復10%
はるかな昔から伝わる、魔導力を呼びもどす薬。これを1粒飲めば、MPが10%ほど回復する。秘伝の薬のため値段は高い。

**溶かし酒**……
味1：「せきか」「こおり」解除
氷ついたものや石を溶かす作用がある、ちっともおいしくない酒。体にかけて石化や凍結を治すことにしか用いられていない変な酒。

冷たい水…味1：「ねむり」解除
とっても冷たい水。睡眠・気絶している者や眠たそうにしている者にかけると、一発で目を覚ます。火炎系の敵にかければ攻撃にもなる。

かぎロープ……ロープを垂らす
ロープがなければ登り降りできないような場所でたらし、新しい“通路”を作る。

目印小人……
……MAPに目印を付ける
建物や洞窟の中に置くと、外に出ない限り目印として残っている、のんきな小人。屋外に置くことはできない。同時に4人まで置けるが、それ以上に置くと最初に置いた小人からどこかへ行ってしまう。

モールコール…ダンジョン脱出
屋内で使うと「デカもぐら」がやってきて、屋外まで連れ出してくれる。また、置いてきた「目印小人」の所に行くこともできる。

ドラゴンコール……
……訪れた町・村まで運搬
屋外で使うと「スカイドラゴン」が飛んできて、行ったことのある町・村まで運んでくれる。ただし、とても遠い所は運んでくれない。

## 【いろいろアイテム】

おいしい食べ物……

……スタミナ全回復

食べればスタミナが全回復する。とってもおいしいので、敵の中にはこれを大好物とする者もいて、渡すと寝返ってくれることもある。

綺麗な宝石………交渉に用いる

ガデュリン世界で取れる美しい宝石。敵の中にはこれに目がない者もいて、渡すとよろこんで寝がえったり、見逃してくれたりする。

魔除け水…敵の出現を抑える

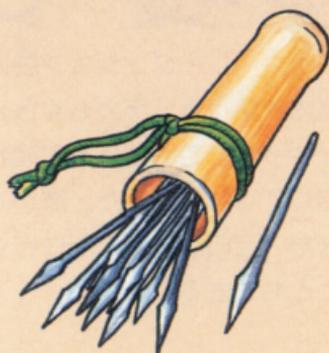
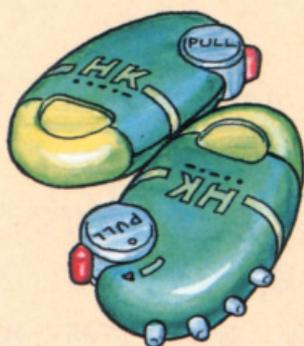
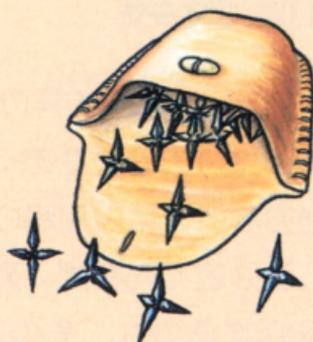
魔除けの力がある透きとおった水。これをふりかけると、しばらくの間敵が近よらなくなる。遠出をするときにはすごく便利です。

祈りの指輪……言葉を翻訳する

ガデュリンの全種族の言葉を翻訳する能力が身につく指輪。「祈りの輪」という腕輪もあるが、今では指輪の方が主流となっている。

## 【戦闘アイテム】

投げ針………敵1：攻撃8～40

投げて敵に突き刺し、約8のダメージを与える使い捨ての武器。うまく急所に刺されば約40ものダメージを与えることもできる。

**フォトンボム**……敵全：攻撃80
リュウが地球から持ってきた携帯爆弾。その強大な威力は、敵全員を炎と熱風で包みこみ、約80ものダメージを与える恐ろしい近代武器。

**まきびし**……不定：間接攻撃10
味方のだれかの所に撒いておき、その味方に攻撃しようとする敵に踏ませて、約10のダメージを与える道具です。1回踏むと消えます。

**ショットナイフ**……
……敵1：攻撃10～50
「投げ針」と同じく、投げて敵に刺してダメージを与える使い捨ての武器。通常は約10、急所に刺されば約50ものダメージを与える。

**モンスターコール**……
……同盟キャラの呼び出し
バトル中、過去に同盟を組んだことがあるモンスターを呼び出す。ただし、面倒くさがったりしたときは、来てくれないこともある。

**滑り油**…味1：防御力10アップ
敵の攻撃を滑らせ威力を落とす。頭からかぶる油。(バトル終了まで有効）ただし男性専用。女性は嫌がって、かぶってくれない。

## ■武装具

装備する武器・防具の総称。ロッドなどのように、“使う”と魔法の効果があるものもあります。

強力な武装具は宝箱の中に隠されていることが多く、それらは店で売れば、高価で買い取ってくれます。ここで紹介するのは、そのほんの一部。まだまだありますよ！

【武器】

レーザーガン……装備：リュウ
リュウが地球から持ってきた超軽量の銃。これなくしては見ず知らずの地「ガデュリン」を探索することはできないだろう。

小刀……………………装備：全員
だれもが装備できるが、威力はたいしたことない武器。ないよりはマシという程度だが、弱い巫子たちにはちょうどいいかも知れない。

ムーンロッド……装備：魔導師
魔法がかかっている、軽い魔導師の杖。武器として使ってもそこそこの力があるが、道具として使えば、敵を眠らせることができる。

青銅の剣…装備：リュウ・戦士
それなりに重たいが、序盤でなら結構使える長剣。この武器を装備しておけば、しばらくは別の武器は必要ないだろう。

ニードルウィップ…装備：全員
軽くて使いやすい針のムチ。威力はそれほどでもないが序盤は重宝する。魔導師や巫子に持たせれば、力のバランスが整ってよい。

**殴り手袋**…装備：リュウ・戦士
強力なパンチ力を誇る戦士たちが装備すれば、打つべし！打つべし！で２回連続攻撃ができるようになる手袋。真の攻撃を見せてくれる。

**星くずの弓矢**……
……装備：戦士・巫子
流星のように飛んで敵に突き刺さる弓矢。バヴァリス人の戦士は、弓矢での戦いを卑怯と見るため、ふつうは使わない武器である。

**宇宙服**……………装備：リュウ
リュウが最初着ているのがこの宇宙服。防御力はあるが、動きづらいのが難点。火などの熱はバッチリ、シャットアウトしてくれる。

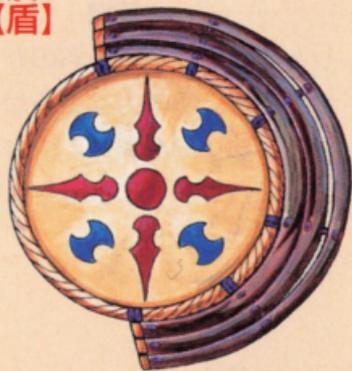
**魔導服**……………装備・魔導師
魔導師専用の服。防御力もそこそこあり、魔法攻撃への耐久性が抜群に高まるのが特徴。汗が染みこんでいるため多少重たい。（汚い）

**布の服**…装備：全員
裸で戦いに挑むわけにはいかない。かと言って金もない……というときには、この服がおすすめ。もちろん防御力は低くて情けない。

**風の羽衣**……………装備：巫子
「魔導師」と同じだけの防御力があるのに、まるで空気かのように重さを感じさせない羽衣。男が着てもにあわないのでだれも着ない。

**突撃鎧**……装備：リュウ・戦士
防御力抜群で、しかも装備すると素早くなるという夢のような鎧。バヴァリス軍の特攻隊では、これと同種の鎧を採用しているらしい。

**皮の鎧**……
…装備：リュウ・戦士・巫子
魔導師以外の者なら誰でも装備できる、厚手の皮に薄い鉄板を張った鎧。多少重たいが、それなりの防御力を発揮してくれる。

## 【盾】

**皮の盾**………………装備：全員
丈夫な板に、動物の皮を幾重にも張りつけた小型の盾。重さをまったく感じさせないので、動きを重視するときには、これが最も良い。

**鉄の盾**……装備：リュウ・戦士
重装備には欠かせない、頑丈な鉄で作られた盾。鉄製の割にはそれほど重たくないが、大型のため、戦士でなければ使いこなせない。

**ハーフシールド**……

…装備：リュウ・戦士・巫子

防御力抜群の小型の盾。鋼製でやや重たいが、小型なため巫子も装備できるのが嬉しい。中盤から先は、これさえあれば充分だろう。

## 【兜】

**ヘルメット**………装備：リュウ

リュウが最初からかぶっているヘルメット。自動翻訳機能があり、ガデュリンのほとんどの住民と会話ができる。重たいのが難点。

**鉄兜**………装備：リュウ・戦士

戦士たちに愛用される鉄製の兜。とても軽くて負担がまったくない。魔導師たちは頭にお碗をのせるのを嫌うため、装備できない。

**皮の帽子**……………装備：全員

何もかぶらないよりはマシという、お情け程度の帽子。しかし、魔導師や巫子はこれぐらいしか装備できないので、けっこう重宝する。

**氷の帽子**……………装備：全員

永遠に溶けない氷で作られた、とても冷たい帽子。これを装備していれば「眠り・気絶・眠気」から、ふだんよりも早く目覚められる。

## ■魔法

ガデュリン世界に存在する無数の魔法群。今回のリュウの漂着、そして冒険の旅には、そのうち、全44種類の魔法が登場します。

ここでは、すべての魔法を系列ごとに、簡単にまとめて紹介しています。よりくわしい効果・効能は、実際に使ってみて確認してください。もしかしたら、新たな発見があるかも知れませんよ。

### ◆魔法の系列について◆

**炎の魔法**

火炎系の魔法です。熱に弱い相手に特に有効です。
熱の魔法と似ていますが、気絶・発狂させることはできません。

**熱の魔法**

手を向けたものに熱を与え、温度を上げる魔法です。
熱に弱い相手は、気絶・発狂してしまいます。
凍結している相手の場合は、氷を溶かすだけにとどまり、与えるダメージも激減します。(ダメージをまったく与えられない魔法もあります)

### 雷の魔法

稲妻を相手の頭上に落としたり、雷を放ったりして、体の中と外から同時に痛めつける魔法です。

### 風の魔法

嵐・竜巻をおこし、ダメージを与えつつ敵を吹き飛ばす魔法です。（ただし重量がある者は吹き飛ばず、ふんばってしまいます）敵の戦闘状態をメチャクチャにしたいときにとても有効です。

### 氷の魔法

寒気系の魔法です。与えるダメージは少ないが、同時に凍結させることができるので役にたちます。

### 呪いの魔法

精神的な攻撃をする魔法です。眠らせたり、発狂させたりといったダメージ以外の攻撃をします。

### 魔法弾

触れると、皮をこえて肉まではぎとる驚異の弾です。魔導師が自由にあやつる誘導弾のようなもので、まるで生き物のように飛びまわります。

### 回復魔法

肉体の傷・精神の異常などを回復する、やさしい魔法です。ちなみに、HP回復魔法をアンデッド（不死者）にかけると、逆にダメージを与えることができます。彼らには、回復が逆に苦しいものとなるからです。

## ●表記の説明●

【M　　P】その魔法を使ったときに消費するMPの量

【モ ー ド】移：移動モードで使える
バ：バトルモードで使える

【使 用 者】魔：魔導師　巫：巫子
敵：敵キャラ（敵専用）

【相　　手】味1：味方1人
味全：味方全員（同盟キャラも含む）
敵1：敵1人
敵複：敵1人とその周囲の敵たち
敵全：敵全員

【漢字名称】長いほど強力な魔法であることが多い（?）

| 攻 撃 魔 法 | 敵にダメージを与える魔法群。場合によっては、ダメージといっしょに吹き飛ばしたり、気絶させたりすることもできる。 |
|---|---|

| 魔法名称 | MP | モード | 使用者 | 魔法の説明 | 相手 | 漢字名称 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| あやしび | 2 | バ | 巫 | 燃えさかる炎を撃ち放つ★ | 敵1 | 怪 火 |
| かさいりゅう | 18 | バ | 魔巫 | 敵を焼き殺す。3番目に強い魔法★ | 敵全 | 火 砕 流 |
| しゃくねつ | 4 | バ | 魔巫 | 敵周囲の温度を極端に上げる☆ | 敵全 | 灼 熱 |
| はどうねっぱ | 30 | バ | 魔巫 | 熱波を送る。灼熱の数倍の威力☆ | 敵全 | 波動熱波 |

| でんげき | 5 | バ | 魔 | 電気を疾走させて攻撃する ▽ | 敵1 | 電　撃 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| いなづま | 7 | バ | 魔巫 | 稲妻を呼ぶ。電撃の数倍の威力 ▽ | 敵1 | 稲　妻 |
| らいほうでん | 10 | バ | 魔 | 稲妻の倍以上の威力の雷を落とす▽ | 敵複 | 雷放電 |
| だらいあ | 30 | バ | 魔 | 水平雷撃する。2番目に強い魔法▽ | 敵全 | 堕雷痾 |
| たつまき | 8 | バ | 魔 | 竜巻をおこして、窒息させる ◎ | 敵複 | 竜　巻 |
| だいしんくう | 40 | バ | 魔 | 強大な嵐を呼ぶ。最強の究極魔法◎ | 敵全 | 大真空 |
| ひょうむ | 7 | バ | 魔巫 | 氷霧で取りかこみ、凍結させる□ | 敵1 | 氷　霧 |
| だいひょうむ | 15 | バ | 魔巫 | 氷霧の倍以上の威力。凍結させる□ | 敵複 | 大氷霧 |
| じなりだん | 8 | バ | 魔 | 地震と共に魔法弾で不意討ちする● | 敵全 | 地鳴り弾 |
| やみとびだん | 10 | バ | 魔 | 闇の中で強力な魔法弾を撃ち放つ● | 敵1 | 闇飛び弾 |

**精神攻撃魔法**

ダメージは与えないが、精神的に攻撃を加える魔法。
魔導師よりも巫子が得意とする分野である。

| 魔法名称 | MP | モード | 使用者 | 魔法の説明 | 相手 | 漢字名称 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| めつれつ | 4 | バ | 魔 | 頭に激痛を与え、発狂・気絶させる ▲ | 敵複 | 滅　裂 |
| ゆめさそい | 5 | バ | 魔巫 | 眠気を与える。10%の確率で眠る▲ | 敵全 | 夢誘い |
| ゆめおとし | 10 | バ | 巫 | 眠りに引き落とす。眠る確率50% ▲ | 敵全 | 夢落とし |
| たいきょ | 5 | バ | 巫 | アンデッド・弱者を消し飛ばす ▲ | 敵全 | 退　去 |

## 戦闘支援魔法

能力を低下・向上させる「能力魔法」や「防御魔法」を含む、戦闘を有利に進めるための魔法群。うまく使いこなそう。

| 魔法名称 | MP | モード | 使用者 | 魔法の説明 | 相手 | 漢字名称 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| だつりょく | 4 | バ | 魔巫 | 敵複数の力を奪う。強さ↓守り↓ | 敵複 | 脱力 |
| あしつかみ | 2 | バ | 巫 | 敵複数の動きの邪魔をする。速さ↓ | 敵複 | 足摑み |
| ぼうぐはずし | 8 | バ | 巫 | 敵1人の防具をすべて外す。守り↓ | 敵1 | 防具外し |
| かいりき | 4 | バ | 魔巫 | 味方1人の怪力化。強さ↑守り↑ | 味1 | 怪力 |
| みなかいりき | 10 | バ | 巫 | 味方全員の怪力化。強さ↑守り↑ | 味全 | 皆怪力 |
| しゅんそく | 2 | バ | 巫 | 味方全員の俊足・機敏化。速さ↑ | 味全 | 俊足 |
| まかがみ | 16 | バ | 魔 | 魔法攻撃に対する精神バリアを張る | 味1 | 魔鏡 |
| ぼうへき | 7 | バ | 魔巫 | 「魔法の壁」を味方1人の所に張る | 味1 | 防壁 |
| かいろうへき | 16 | バ | 魔 | 「魔法の壁」を味方全員の所に張る | 味全 | 回廊壁 |
| まもりかぜ | 5 | バ | 巫 | 「守り風」を味方1人に付ける | 味1 | 守り風 |
| おせおせ | 10 | バ | 巫 | 強引に“押せ押せムード”にする | 味全 | 押せ押せ |

## 回復魔法

HPを回復したり、ST（眠りや気絶、毒など）を治す魔法。MPをこれらの魔法だけに使う、というのも作戦のひとつだ。

| 魔法名称 | MP | モード | 使用者 | 魔法の説明 | 相手 | 漢字名称 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ち　ゆ | 4 | 移バ | 魔巫 | HPをMAXの30%回復させる◇ | 味1 | 治癒 |

| かいゆ | 6 | 移バ | 魔巫 | HPをMAXの60%回復させる◇ | 味1 | 快　癒 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ぜんかい | 8 | 移バ | 魔巫 | HPを全回復させる　◇ | 味1 | 全　快 |
| みなちゆ | 10 | 移バ | 魔巫 | 味方全員に治癒の効果(30%回復)◇ | 味全 | 皆治癒 |
| みなかいゆ | 25 | 移バ | 魔巫 | 味方全員に快癒の効果(60%回復)◇ | 味全 | 皆快癒 |
| みなぜんかい | 38 | 移バ | 巫 | 味方全員に全快の効果（全回復）◇ | 味全 | 皆全快 |
| はんごん | 50 | 移バ | 魔巫 | 死者を生き返らせる(HPも全快)◇ | 味1 | 反　魂 |
| じゃはんごん | 30 | バ | 敵 | 死者をアンデッドとして蘇生する◇ | 味全 | 邪反魂 |
| げどく | 4 | 移バ | 魔巫 | 解毒して、体から毒を消し去る　◇ | 味1 | 解　毒 |
| こおりとかし | 5 | 移バ | 巫 | 凍結を溶かして、元の体に戻す　◇ | 味1 | 氷溶かし |
| めざめ | 2 | 移バ | 巫 | 眠り・気絶・眠気から目覚ます　◇ | 味全 | 目覚め |

## 特殊魔法（とくしゅまほう）

魔法による力を利用した、行動を助ける魔法。旅・冒険を少しでも楽にするには、もってこいの魔法である。

| 魔法名称 | MP | モード | 使用者 | 魔法の説明 | 相手 | 漢字名称 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| まふうじ | 10 | 移バ | 魔 | 自分たちより弱い敵の出現を抑える | 味全 | 魔封じ |
| まどうがん | 5 | 移 | 魔 | 先制撃率↑ただし、敵出現率も↑ | 味全 | 魔導眼 |
| めぐり | 8 | 移バ | 魔巫 | 訪れた町へのワープ、屋外への脱出 | 味全 | 巡　り |
| みこのちから | 20 | 移 | 巫 | 過去の封印を解く、巫子秘伝の魔法 | 封印 | 巫子の力 |

## ★冒険のヒント

### 1.話を聞く。

人に出会ったら、よく話を聞いてください。同じ人物でも、時と場合によって、しゃべることが違うかもしれません。また、会話から重要なイベントが起こる場合もありますので、よく考えて行動してください。

### 2.装備を使う。

めずらしい装備品には、思わぬ特殊な力が秘められていることがあります。装備品を道具として使ってもなくなりませんので、試してみてください。しかし、装備品を持ち歩くには限度がありますから、質屋を活用するのも手です。

### 3.戦いのやり方。

バトルモードは、魔法や道具、その他の戦法をどう選ぶかによって、おおきく結果がちがってきます。ただ力まかせで戦うには、かなりのレベルが必要です。

## 4.アクティブ・コマンドの活用。

Bボタンで画面をさぐることができます。アクティブ・コマンドと呼ばれるそれは、ゲーム進行にも深く関わっています。行き詰まったら、そこらへんをBボタンで調べてみてください。

## 5.店屋の利用。

質屋には、持ち物が預けられます。有効に活用すると、ゲーム進行が楽になります。

また、売れるアイテムは、どんどん売ってしまうのも作戦のひとつです。

## 6.死亡。

パーティーのメンバーは、なるべく死なせないようにするのが、ゲームをスムーズに進めるコツです。死なせると思わぬハンデが付くことになります。

## ■様々に広がる「ガデュリン」の世界

**パソコンソフト**

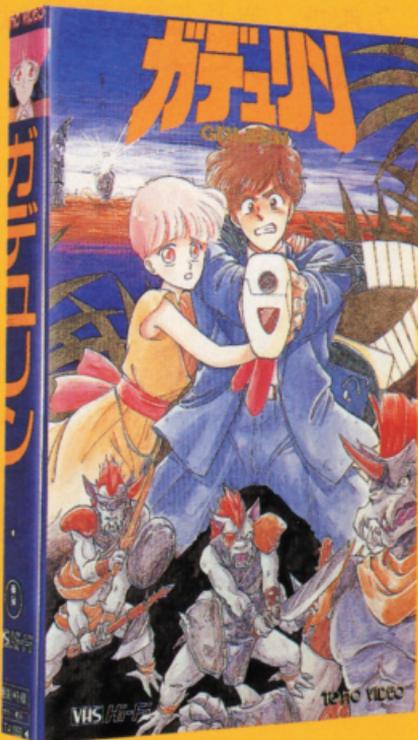
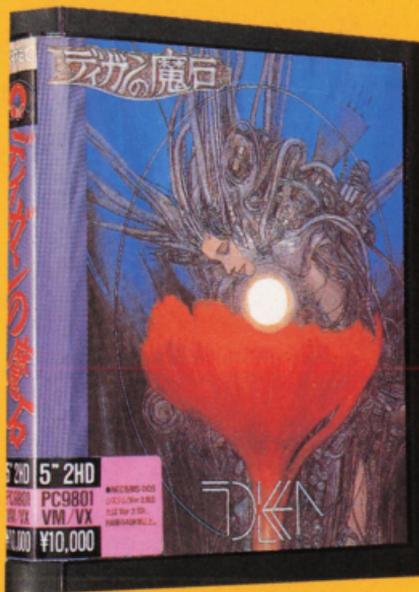
**「ディガンの魔石」**

双葉社SOFBOXシリーズで好評発売中。
カーティア村の幸せな男女を襲った災厄！
全ての鍵を握る「ディガンの魔石」とはいったい何か？

**オリジナルビデオアニメ**

**「ガデュリン」**

東宝㈱より好評発売中。
ゲーム開始部分のオリジナルストーリー。
ゲームとは違った面から、リュウの冒険をダイナミックに描いています。

制作・セタ、販売・東宝
VIDEO：TA1992カラー
HiFiステレオ45分
¥8,400（税別）
DISC：TILL2160
ステレオ45分
ドルビーステレオ45分
¥4,944（税込）

小説
「自航惑星ガデュリン
シリーズ」
第1巻〜第5巻まで、角川書店スニーカー文庫より好評発売中。
また、ゲームの小説版も、ゲームと同時発売予定。

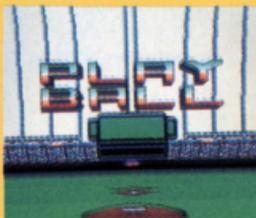
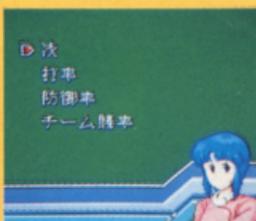
CD
「ガデュリン外伝・生命の泉」
㈱ポリスターより好評発売中。
サウンドトラック+オリジナルドラマ。
エウラドーナの少女ファナの1エピソードが明らかにされます。

BGM集を含む
ファナ・原えり子
ユラト・草尾毅
ポリスターより発売
CD：PSCX−1002
¥2,472（税込）
カセット：
PSTX−1002
¥2,163（税込）

## ■セタ"'91年度前半期ラインナップ"

**選手一人一人が試合をする度に成長！**
**投げる！打つ！走る！**
**力の全てが一目で分かる、新システム搭載！**

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

●**スーパースタジアム**
スーパーファミコン用
カセット

6月発売予定
¥8,800（税込）

（社）日本将棋連盟推薦
●**初段・森田将棋**
スーパーファミコン用
カセット
7月発売予定
¥8,800（税込）

初段
森田将棋
㈳日本将棋連盟公認・総合棋力初段

FAMICOM FAMILY

さあ、あなたも
大人のゲーム、ダーツを
楽しみませんか。

●マジック・ダーツ
ファミリーコンピュータ用カセット
4月26日発売
¥7,700（税込）

君は原潜の艦長だ。
ハイテク兵器を駆使して
世界統一を目指せ！

●トーピドー・レンジ
ゲームボーイ用カセット
4月27日発売
¥3,800（税込）

ちび猿→超戦士へ！

●バイオ・フォース・エイプ
ファミリーコンピュータ用カセット
'91夏発売予定
価格未定

新たなる光の
戦士の旅立ち。

●シルヴァ・サーガ
ファミリーコンピュータ用カセット
'91夏発売予定
価格未定

TORPEDO RANGE™

Nintendo GAME BOY™

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
ゲームボーイは任天堂の商標です。